

## «Парковка Города»

### Неточності, запитання

#### **Параметри парковки**

Як саме мають відображатися параметри парковки? Це має бути окреме вікно при натисканні на парковку?

Який рівень парковки і скільки місць на парковці має бути за замовчуванням?

Який максимальний рівень та яка максимальна кількість місць може бути на парковці?

З якою швидкістю мають з'являтися автомобілі і заповнювати місця на парковці?

Який дохід в секунду за замовчуванням від одного паркувального місця?

Як залежать параметри парковки від рівня парковки?

За який проміжок часу має вказуватися «Общий доход от парковки» (дохід за секунду чи дохід за хвилину)?

Які існують варіанти апгрейдів?

Скільки разів можна придбати один і той же апгрейд?

Скільки має коштувати кожен апгрейд на кожному рівні?

Які значення коефіцієнтів збільшення прибутку для кожного апгрейда?

Чи мають сумуватися коефіцієнти при покупці декількох апгрейдів? Якщо вартість парковки 0.4, я купую перший апгрейд, який збільшує прибуток на 100%, отримую вартість парковки  $0.4 + 0.4 = 0.8$ . Потім купую другий апгрейд, який збільшує прибуток на 200%. Як тепер має розраховуватися вартість парковки:  $0.4 + 0.4 + 0.4 + 0.4 = 1.6$  чи  $0.8 + 0.8 + 0.8 = 2.4$ ?

#### **Цикл взаємодії автомобіля і парковки**

Яка мінімальна і максимальна кількість машин може бути в черзі?

Скільки персонажів має генеруватися з автомобіля?

Як швидко мають генеруватися персонажі?

Як довго машина має перебувати на парковці?

Чи мають зникати персонажі, коли машина їде з парковки?

### Реалізовано/ не реалізовано

#### **Реалізовано:**

- «Места»
- «Занятые места»
- «Доход»
- «Стоимость»
- «Апгрейды»: вартість і ефект
- загальний цикл взаємодії машини і парковки

### **Не реалізовано:**

- «Общий доход от парковки»
- «Въезд»

### **Реалізовано але не описано в GDD:**

- Параметр парковки «Интервал движения»
- Апгрейд кількості місць, який можна купувати багаторазово
- Шкала, яка відображає рівень парковки
- Відображення кількості вільних місць на парковці

## «Кассы Города»

### Неточності, запитання

#### **Параметри кас**

Яка ціна білета за замовчуванням?

Як мають змінюватися ціна білету залежно від рівня кас?

Який може бути максимальний рівень каси?

Як має розраховуватися число відвідувачів, які можуть пройти через касу за хвилину, якщо побудовано декілька кас і всі каси мають різний рівень?

Як мають відображатися параметри кас «Ожидание», «Забронированная», «В очереди», «Перегруженная», «Закрытая»?

#### **Загальний цикл відвідувача каси**

Яка максимальна кількість відвідувачів в черзі до каси?

Скільки має тривати очікування оплати?

Дизайн персонажа який заходить в касу і виходить в місто має бути однаковим?

Як розподіляються відвідувачі між касами?

#### **Покращення каси**

Твердження «Деньги с игрока не списываются при увеличении уровня кассы» з GDD скоріше за все має одруківку і потребує уточнення. Підвищення рівня каси має ціну і логічно, що при покупці покращення з гравця мають списуватися гроші.

На скільки має змінюватися число відвідувачів при підвищенні рівня каси?

Якою має бути ціна покращення для кожного рівня?

#### **Купівля каси**

Твердження «При покупке кассы появляется новая касса второго уровня» необхідно уточнити. Чи дійсно потрібно, щоб новозбудована каса була одразу другого рівня?

## Реалізовано/ не реалізовано

### **Реалізовано:**

- «Цена билета»
- «Уровень кассы»
- «Стоимость кассы»
- «Число посетителей»
- Загальний цикл відвідувача каси
- Каса працює тільки з першим слотом в черзі
- Дії каси після завершення роботи з першим відвідувачем
- Покращення каси
- Покупка нової каси
- Якщо місць в черзі не лишилося, то відвідувач направляється на відправлення

**Не реалізовано:**

- «Прирост посетителей»
- Кількість кас в грі – 9 (реалізовано 8)
- Параметри кас: «ожидание», «забронированная», «в очереди», «перегруженная», «закрытая»

**Реалізовано але не описано в GDD:**

- Кількість відвідувачів в черзі до кожної каси (в параметрах каси)

## «Здания Города»

### Неточности, запитання

В циклі роботи є пункт «Ожидание» і пункт «Работа», чим вони відрізняються?

Скільки має тривати «Ожидание»?

Скільки має тривати «Работа»?

Що має відбуватися на етапі циклу «Завершение работы»?

Який результат мають приносити «Здания» вкінці циклу?

Скільки відвідувачів може входити в «Здания» за один цикл?

Скільки прибутку має приносити кожне «Здание»?

### Реалізовано/ не реалізовано

**Реалізовано:**

- «Работа»
- «Завершение работы»

**Не реалізовано:**

- «Ожидание»

## «Вертолет»

### Неточності, запитання

Яка валюта вважається Софт, а яка Хард?

Скільки Хард і Софт валюти може отримати гравець за перегляд Rewarded ролика?

### Реалізовано/ не реалізовано

#### **Реалізовано:**

- гвинтокрил прилітає і улітає

#### **Не реалізовано:**

- гвинтокрил прилітає через 1хв, а не через 2хв

- неможливо натиснути на гвинтокрил, пропозиція переглянути Rewarded ролик з'являється сама по собі одразу після приземлення гвинтокрила на площадку.

## «Кафе Города»

### Неточності, запитання

Скільки купюр має генерувати «Кафе»?

Як часто «Кафе» має генерувати купюри?

Гравець має збирати купюри чи вони повинні автоматично додаватися на рахунок гравця?

Що має відбуватися, якщо гравець не забирає гроші з «кафе»?

### Реалізовано/ не реалізовано

#### **Реалізовано:**

- генеруються купюри

- за замовчуванням в грі є два кафе

#### **Не реалізовано:**

- кафе №3

## «Станция Города»

### Неточності, запитання

Скількох пасажирів має привозити потяг за раз?

### Реалізовано/ не реалізовано

#### **Реалізовано:**

- поїзд прибуває на станцію

**Не реалізовано:**

- поїзд прибуває на станцію кожні 45сек, а не кожні 60 сек

Повернення в гру

Неточності, запитання

Що має відбуватися, якщо час офлайн < 5 мин?

Як має розраховуватися прибуток за час офлайн?

Яким чином гравцю пропонується забрати дохід за час офлайн?

Який максимальний час протягом якого необхідно підраховувати прибуток офлайн?

Реалізовано/ не реалізовано

**Реалізовано:**

- розраховується прибуток за час офлайн

- можна забрати подвоєний прибуток за перегляд Rewarded ролика

**Не реалізовано:**

- можна забрати дохід помножений на 5 за 20 одиниць хард валюти (дохід множиться лише на 3)